Chapitre 49 : L'Eveil de la Bête

Par kerberos

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Francois 3500 => 0 PV
Verignan 400 => 0 PV
Lors de leur défaite à temps presque égal, les deux corps commencèrent à se dissiper et à s'effacer. D'un côté, Erwin ne remarqua pas la disparition de François, et s'impatienta d'annoncer sa victoire lorsqu'Alice aurait trouvé un moyen de le joindre : aussi bien qu'il n'avait pas de D-Wheel, il regardait le mur grouillant d'insectes et se demanda pourquoi ce mur ne s'estompait pas après la fin du duel. De l'autre, le Ojama King disparaît à la même longueur d'onde que son maître, libérant ainsi Fortune Lady Earthy et Darky des attaques. Judith accourut vers Blist et s'inquiéta de son état. Ce dernier se releva, avec un peu de difficultés suite à l'accident, tandis que les Fortune Lady redeviennent comme elles étaient : translucides, et donc uniquement distinguables par leur maîtresse.
- Ca va ? demanda-t-elle
- Ouais, bien joué, complimenta-t-il. C'est fini maintenant. Rentrons !
- Il faudra vérifier la route, mon père a eu un accident de voiture il y a peu, dit-elle. Il doit être mort d'inquiétude, tu l'as croisé ?
Blist ne pouvait s'empêcher de mentir à Judith : comment lui expliquer qu'il a livré un duel de sacrifice afin de permettre la réalisation du pentagramme ? Et que son père s'est auto-déclaré perdant du duel afin d'y mettre un terme ?
- Non, lui répond-il. Tu as effectivement raison, on devrait y jeter un œil.

La tempête de pétales s'estompa, Flunnis en avait des éraflures visibles sur son visage.
- Durant la End Phase, l'effet de Shining Rebirth prend fin, laissant Black Rose Dragon destructible, termina Samantha.
Terrain de Samantha 1100 PV : Black Rose Dragon 2400 ATK
Terrain de Flunnis 200 PV : Vide
Flunnis était quelque peu désemparé : il n'a plus aucune carte en main ni en jeu, s'il ne piocherait pas un monstre, il pourra dire adieu à ses parents. Un peu tremblant, Flunnis débuta son tour malgré tout et piocha.
- C'est mon tour. annonça-t-il

Tour 12

Samantha 1100 PV – 0 Carte / Flunnis 200 PV – 1 Carte
Samantha put voir que Flunnis n'avait pas pioché de monstre, la couleur était d'un bleu-vert qui ne signifiait qu'une chose : il a pioché une carte magie. Satisfaite, Samantha put déjà se déclarer gagnante du duel, se moquant déjà du petit garçon :
- Ha ! Tu peux abandonner maintenant, j'ai gagné ! remarqua-t-elle

Flunnis était déçu : il remarque qu'il s'était enfin trompé sur son compte sur Samantha. Ou du moins, c'était ce qu'il ressentait ! Fermant les yeux, il avoua :
- Alors c'est comme ça que tu vois la vie ? Gagnante de tous les duels, et tout ce qui importe le reste, le sentiment qui rend humain, tu t'en moques ?
- Si pour une fois tu vois la vie d'un bon côté pour une fois ! Nous t'avions légué le totem, et tu n'en fais même pas usage ! Pourtant, cette remise n'était que dans le seul but de te garder gagnant d'un duel, révéla-t-elle. Ce totem donne de la chance !! Des victoires, et surtout : de la fortune !! Si tu ne t'en sers pas, il est normal que je le récupère pour mes fins personnelles !
Flunnis leva un regard face à Samantha. Un regard de remords et de haine causée par la façon que Samantha voit les choses.
- Pour moi le totem était uniquement un signe de reconnaissance de ta famille ! Un lien que je pensais, s'était formé, beaucoup plus fort ! Oui, c'est un objet de valeur et qui, à mes yeux est précieux. Mais cela ne veut pas forcément dire que je dois l'utiliser pour avoir beaucoup de chance dans un duel et y gagner ! Ce jeu est uniquement un plaisir, pas un trône ! insista-t-il
- Faibles et lâches sont les humains qui ne font confiance qu'à leurs sentiments, commenta-t-elle. Flunnis, tu avais le pouvoir de trouver le bonheur dans une nouvelle vie, dans la richesse, et à la place tu laisse le totem sur une table en guise de décoration intérieure.
- A quoi rime la richesse si l'on est isolé du reste du monde ?? riposta Flunnis. Tu ne comprends pas la douleur que j'ai quand on me force à faire des duels dans l'unique but qu'on me libère mes parents !
- C'est uniquement de cette manière que tu mettras tes sentiments de côté afin de faire place à ta future fortune, répondit Samantha. Dans le cas contraire, c'est moi qui devrais connaître ce bonheur de richesse. Au prochain tour, il ne me suffira que d'une seule attaque pour gagner la partie.
- Dans ce cas, ce n'est pas à moi de changer mes idées. Le passé de la gloire est résolu, il est temps pour toi d'oublier la richesse et de connaître tes sentiments ! Je joue la carte de magie : Misfortune !
Misfortune
- En échange de ne pas passer à la Battle Phase ce tour-ci, je peux sélectionner un monstre et infliger à l'adversaire des dommages égaux à la moitié de sa force d'attaque ! expliqua Flunnis.
- Quoi ? s'écria-t-elle
Samantha avait les yeux ronds : elle ne pouvait pas perdre ! Elle détenait les pouvoirs, et les secrets du totem, lui permettant de tirer toutes les cartes qu'elle souhaitait au bon moment ! Elle ne pouvait pas croire qu'une telle chose pourrait arriver.
- Il y a une chose à dire : on n'a pas besoin du totem pour gagner ! Ce n'est que le hasard qui est déterminé ! Et pour cet effet, je sélectionne Black Rose Dragon !
La carte de magie activée créa une aura noire qui se dégagea de Samantha, sous la douleur, elle plissa des yeux et se protégea à l'aide de ses bras de quelque chose qui sembla virtuellement l'attaquer.
Samantha 0 PV / Flunnis 200 PV
Comme affaiblie, Samantha s'agenouilla et sembla être libérée d'une emprise maléfique. La figure virtuelle du Black Rose Dragon, et de la carte de magie s'estompèrent, laissant champ libre à Flunnis d'avancer près d'elle avec une seule envie : lui demander où sont ses parents !
- Le duel est terminé, j'ai gagné, alors maintenant, dis moi où se trouvent mes parents ! lui dit-il
Samantha ne répondit pas, elle sembla plus qu'affaiblie, son corps était prêt à la lâcher,

comme si quelque chose lui rongeait son âme. Flunnis remarqua qu'elle commença à devenir translucide petit à petit, comme par magie, et non sans s'inquiéter d'elle, il était pressé de retrouver ses parents qui pour lui, étaient plus importants qu'elle.
- Où sont-ils ??? répéta Flunnis
- Je… J'ignor…
Flunnis ne put entendre la suite des paroles de Samantha : elle était devenue invisible à l'œil nu. Croyant à un tour de magie, Flunnis leva les yeux au ciel, cherchant la moindre trace de Samantha ou de Rodges : rien du tout. Les feux d'artifices éclatèrent : le spectacle de son cirque sembla toucher à sa fin.

- Samantha ! appela une voix. Hey !!
Paupières s'ouvrant petit à petit, Samantha se réveilla rapidement sur une terre rougeâtre. Elle aperçut le visage de Francois et de Gilles qui la regardaient inquiets.
- Où suis-je ? demanda-t-elle perdue
- C'est bien une question dont on ne pourra malheureusement pas te répondre ! répondit le violeur
Samantha se releva : qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
- Qu'est-ce que…
Samantha se tut et regarda le paysage : le sol était rouge vif, avec quelques traces d'orangés dans certains creux : tout était vide, pas de végétation, aucun signe de vie… Le ciel même était couvert d'une brûme grisâtre sans précédent, avec à l'arrière du rouge. Comme si le lieu qu'ils occupaient se trouvait proche d'un soleil. Vénus ? Mercure ? Pourtant la chaleur n'y était pas, mais alors où sont-ils ?
- Voilà bien plus d'une heure que je suis là au milieu de nulle part, à vous trouver un par un allongé sur le sol ! avoua Gilles. Bien après avoir perdu contre ton ami Blist qui me voulait quelque chose… Mais j'imagine que tout le monde ici a participé à un duel plutôt bizarre, non ?
Samantha regarda son groupe et ne vit que trois personnes.
- Alors on est… Il manque une personne ! remarqua-t-elle
- Dis-donc, t'en sais des choses pour quelqu'un qui n'est pas une voyante ! remarqua Francois
- Le cinquième duel n'est pas à son terme... murmura-t-elle

Introduction :

Un bébé a été scindé en deux corps : une fille détenant les pouvoirs magiques de ses parents, et un garçon à l'âme sage et humaine. Cette nuit là, un enlèvement de bébés eut lieu, et nul ne sait ce qui s'était réellement passé. Une chose est sûre, ces deux enfants ont été séparés, mais leur lien de sang les ont unit de nouveau neuf années plus tard. Ces enfants se prénomment : Judith Irlings et Flunnis Harbrock.

Avec leurs amis, ils devront résoudre quatre menaces potentielles au monde : le royaume fantôme qui tente de réapparaître avec ses subordonnés où Judith a déjà assisté à sa destruction, la mère de ces deux enfants qui compte acquérir assez de pouvoirs pour contrôler le monde, la guerre froide qui n'a toujours pas encore cessé et qui menace la destruction totale de l'Europe sous les bombes nucléaires et enfin la fameuse opportunité aux insectes de pouvoir se venger de la guerre face aux Earthbounds Immortals il y a bien longtemps de cela,

et la résurrection de Gromphadorhina Portentosa ne fait que commencer… Selon la supposée prophétie, ces deux enfants se réuniront en un corps et un seul afin d'interrompre toutes ces menaces. Leur histoire ne fait que commencer…

Flunnis EPISODE 49# L'éveil de la bête

Meredith avança vers les récepteurs de tickets, et approcha le petit Yann qui avait un sourire friand, comme s'il était content de la voir.
- Yann ? Que fais-tu ici ? demanda-t-elle
- Je suis ici pour que tu puisses t'entretenir avec mon père une fois le duel terminé, répondit Yann.
Meredith grimaça : le père de Yann est mort depuis environ quarante heures, ça elle l'avait confirmé en examinant le pouls du vieillard ! Comment Yann pouvait lui dire ça de façon normale ? Serait-il sous le choc de la mort de son père ?
(A moins qu'il ne soit pas au courant !! pensa-t-elle)
- Yann, il y a une chose dont je devrais te mettre au courant. Je sais que tu ne vas sûrement pas le supporter, mais ton père est décédé ! avoua-t-elle
Yann la fixa du regard, non pas mécontent, ni incompréhensif, ni même surprit de la nouvelle.
- Mais ça je le savais déjà ! répondit Yann. Mais si tu veux, je t'invite à aller lui rendre une petite visite !
Meredith n'en comprit point les paroles de Yann : serait-il en train de délirer ? Ce dernier sortit un disque de duel caché derrière un guichet automatique, et le lança en direction de Meredith qui n'eut que le réflexe de l'attraper.
- Ne t'en fais pas, la destination ne sera pas très longue ! rassura-t-il. Aussi, j'ai implanté toutes les cartes de ton deck, récupérées depuis le réseau informatique, dans ce disque de duel si jamais tu les as perdues au passage dans la ligne de métro.
Meredith fit quelques pas en avant afin de pouvoir déterminer l'état du petit garçon : elle était infirmière de primaire. Elle saura sûrement si c'est un traumatisme psychologique, ou autre chose. Mais Yann l'interrompit en activant son disque de duel et en lui parlant d'un sujet qu'elle reconnut facilement :
- Samantha t'a-t-elle parlé de ton futur voyage ? demanda-t-il

Flashback

Samantha finit par rentrer de nouveau dans l'arrière de la tente et retrouva Meredith accrochée à une cible de magiciens : là où l'on plantait généralement les couteaux en faisant tourner la belle femme accrochée au plateau !
- Qu'est-ce que tu comptes faire ? demanda Meredith une fois de plus, toujours effrayée
- Rien de spécial. Je ne te ferais aucun de mal. je souhaite juste Flunnis !

Fin du flashback[b

(Parce qu'il n'y aurait pas que Flunnis qui soit concerné dans leurs histoires… ? se demanda-t-elle)

Toujours assez déboussolée après avoir vécu la plus effrayante attraction de l'histoire, Meredith ne put que bégayer en guise de réponse.
- Tu… C'est… C'est vous qui aviez eu l'idée du… du train ??
- Non, c'est moi ! corrigea Yann. C'était pour te faire deviner le cadeau surprise que je vais t'offrir ! Pour avoir été incapable de sauver mon père ce jour-là !
- Yann, tu te trompes ! J'ai fais tout ce que j'ai pu pour lui venir en aide, il était trop tard ! insista-t-elle.
- Quand à ton Blist, tu as tout de même réussi à le sauver par tous tes moyens, répliqua Yann en retour. Vous n'auriez pas pu me le dire de face que pour vous je n'étais qu'un pantin et rien d'autre ? demanda-t-il. A cela pour me protéger, mon père corrigera tes erreurs. Et je vais t'y envoyer ! Et par un duel des ténèbres qui plus est, de toutes façons, comme tu as pu le constater par tous mes anciens duels, j'ai bien perdu rapidement, ca ne devrait pas t'être difficile !
- Un duel des ombres… ? murmura Meredith
- Mais il semblerait peut-être que mon deck ait changé, aussi, prépares-toi bien ! Et si tu ne commences pas, c'est moi qui engage !
Meredith sentit en Yann qu'il avait l'air d'être sérieux, et pourtant il semblait tellement gentil la fois qu'elle le connaissait. La mort de son père lui a sûrement causé un choc, tellement qu'il en aurait perdu la raison.
(Peut-être a-t-il perdu la raison… Mais il a déjà été assez fou pour m'avoir fait vivre ce cauchemar avec ce train qui risquait de me tuer… Si je ne réponds pas à ses attentes, qui sait si je connaîtrais quelque chose de beaucoup plus effrayant.)
Meredith fit un large sourire de bienveillance devant Yann, mais sembla intérieurement pas très sûre de ce qu'elle fait.
- Très bien… dit-elle doucement. On va faire un petit duel, et après cela, on sort ensemble tous les deux gentiment. D'accord ?
Yann avait déjà tiré ses cinq cartes et les regarda d'un air plutôt satisfait.
- C'est quand tu veux ! déclara-t-il.
Meredith avala sa salive, et sembla regretter ses paroles, il était vrai que le père de Yann était mort bien avant sa venue, et qu'elle lui aurait volontairement tenté de lui dissuader qu'il n'y avait aucun espoir de sauver le vieillard. Ca elle ne pouvait le nier, et de son erreur, il était temps pour elle d'agir et d'aider ce pauvre Yann à ouvrir ses yeux. Elle activa alors son disque de duel, et tira ses cinq cartes.
- DUEL ! déclarent-ils en chœur
Meredith 8000 PV – 5 Cartes / Yann 8000 PV – 5 Cartes

Tour 1

- Je commence ! engagea-t-elle de façon décisif
Meredith 8000 PV – 6 Cartes / Yann 8000 PV – 5 Cartes
- J'invoque Nova Summoner ! débuta-t-elle
Nova Summoner lvl 4 / Light / Fairy / 1400 ATK
La boule bleue et orange fit son apparition en déployant ses ailes elfiques.
- On invoque déjà un ange ? remarqua Yann. Serais-tu aussi impatiente de le voir ?! Ca me touche beaucoup !
(Non, il n'est pas dans son état normal… constata Meredith. Dans ce cas, je ne vais pas jouer la

grosse attaquante, histoire de connaître un peu où en est-il psychologiquement.)
- Ensuite, je vais jouer la carte de magie continue : Spring in the Sky ! continua-t-elle
Spring in the Sky
- Quand un monstre Light est détruit en combat et envoyé dans mon cimetière, je peux le retirer de la partie et ainsi gagner des points de vie égaux à son attaque d'origine ! expliqua-t-elle. je pose une carte face cachée, et finis mon tour !

Tour 2

- A moi de jouer ! annonça Yann
Meredith 8000 PV – 3 Cartes /
- J'invoque KA deux Des Scissors !
Un robot de la forme d'in insecte aux pinces prêtes à déchiqueter apparut devant le guichet.
Ka-2 Des Scissors lvl 4 / Dark / Machine / 1000 ATK
(Il a l'air effrayant, mais il est plus faible que mon Nova… remarqua Meredith)
- Ensuite, je vais l'équiper d'une carte de magie : 7 Completed, octroyant à mon monstre une puissance s'élevant à 1700 points !
7 Completed
Ka-2 Des Scissors lvl 4 / Dark / Machine / 1000 => 1700 ATK
- Et maintenant que mon monstre est assez puissant, il va attaquer ton Nova Summoner !
Nova Summoner (détruit)
Meredith 7700 PV – 3 Cartes /
La destruction du monstre fit apparaître une violente pulsion de douleur à Meredith qui reconnut de surprise l'enjeu du duel.
(Alors c'était donc ça qu'il appelait par m'envoyer rejoindre son père ? s'étonna-t-elle. Il faudra que j'y fasse plus attention.)
- Lorsque KA-2 Des Scissors détruit un monstre en combat et l'envoie au cimetière, il inflige des dommages à l'adversaire égaux au niveau du monstre détruit multiplié par 500 points ! expliqua-t-il
Meredith 5700 PV – 3 Cartes /
- Lorsque Nova Summoner est détruit au combat et envoyé au cimetière, je peux invoquer spécialement Freya, Spirit of Victory depuis mon deck !
Freya, Spirit of Victory lvl 1 / Light / Fairy / 100 => 500 ATK
- Lorsque Freya est en jeu, tous les monstres Light gagnent 400 points d'attaque ! Ensuite, avec l'effet de Spring in the Sky, je peux retirer du jeu mon Nova Summoner, et ainsi regagner 1400 points de vie !
Nova Summoner => RDP
Meredith 7100 PV – 3 Cartes /
- C'est bien ! remarqua Yann. Comme ça, tu connaîtras davantage de souffrance avant que je t'emmène voir mon père ! Je pose deux cartes faces cachées et finis mon tour !
(Ce duel semble plus sérieux que prévu, non pas que Yann a un problème cérébral, mais que je risque d'en mourir si ça continue, songea Meredith. Il faut que j'y mette un terme !)

Tour 3

- Je pioche !

Meredith 7100 PV – 4 Cartes / Yann 8000 PV – 2 Cartes
- J'invoque Victoria !
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 1800 => 2200 ATK
(Maintenant j'ai un monstre assez fort pour détruire cette machine ! trouva Meredith)
- C'est bien joué, mais j'active mon piège : Rare Metalmorph ! contra Yann
Rare Metalmorph
- Un de mes monstres Machine gagne 500 points d'attaque ! expliqua-t-il
Ka-2 Des Scissors lvl 4 / Dark / Machine / 1700 => 2200 ATK
(Bon… Dans ce cas, je vais devoir invoquer un monstre plus puissant.)
- je vais jouer la carte de magie : Magical Transformation ! décida-t-elle
Magical Transformation
- Cela me permet d'invoquer spécialement un monstre Spellcaster de ma main, son attaque sera réduite de moitié et il est détruit durant la End Phase ! J'invoque donc Injection Fairy Lily !
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 200 ATK
- Puisqu'un monstre adversaire a été invoqué spécialement depuis la main, je peux invoquer spécialement Cyber Dinosaur depuis ma main ! chaîna Yann
Cyber Dinosaur lvl 7 / Light / Machine / 2500 ATK
(Il ajoute encore un monstre ??? s'étonna Meredith. Il veut que j'épuise mes ressources !)
- Dans ce cas, je vais jouer cette carte : Shining Absorb ! continua-t-elle
Shining Absorb
- En sélectionnant un monstre Light adverse face recto, tous les monstres que je contrôle en position d'attaque gagnent un montant d'attaque égal à l'attaque du monstre sélectionné jusqu'à la End Phase ! Et je sélectionne Cyber Dinosaur !
[Freya, Spirit of Victory lvl 1 / Light / Fairy / 500 => 3000 ATK
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 2200 => 4700 ATK
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 200 => 2700 ATK
- J'active mon piège : Plan B ! ajouta Yann
Plan B
- Lorsque mon monstre ayant la force d'attaque la plus puissante est plus faible que le monstre adverse ayant l'attaque la plus faible, je peux envoyer un de mes monstres au cimetière, et invoquer spécialement un monstre de ma main face verso, et un second de mon deck face visible ! expliqua-t-il.
Ka-2 Des Scissors => cimetière
7 Completed (détruit)
Rare Metalmoprh (détruit)
Reflect Bounder lvl 4 / Light / Machine / 1700 ATK
??? lvl ?? / ??? / ??? / ??? DEF
- Injection Fairy Lily, attaque Reflect Bounder ! ordonna Meredith
- Lorsque Reflect Bounder est sélectionné comme cible d'attaque par un monster adverse, avant le calcul des dommages, il inflige à l'adversaire des dommages égaux à la force d'attaque du monstre attaquant !
Meredith 4400 PV – 0 Carte / Yann 8000 PV – 0 Carte
Reflect Bounder (détruit)
Meredith 4400 PV – 0 Carte / Yann 7000 PV – 0 Carte
- Ensuite, Victoria, attaque Cyber Dinosaur !
Cyber Dinosaur (détruit)

Meredith 4400 PV – 0 Carte / Yann 4800 PV – 0 Carte
- Enfin, Freya, attaque le monstre face cache ! termina-t-elle
Morphing Jar (détruit)
- Lorsque Morphing Jar est flippé, chacun de nous défausse sa main et tire cinq nouvelles cartes.
Meredith 4400 PV – 5 Cartes / Yann 4800 PV – 5 Cartes
- Je pose une carte et termine mon tour, finit-elle.
Injection Fairy Lily (détruit)
Freya, Spirit of Victory lvl 1 / Light / Fairy / 3000 => 500 ATK
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 4700 => 2200 ATK

Tour 4

- Bien ! Voyons voir comment je t'y envoie !
Meredith 4400 PV – 4 Cartes /
- Tout d'abord, je vais jouer la carte de magie : Magnet Circle LV2 ! Me permettant d'invoquer spécialement de ma main Turbo Synchron !
Magnet Circle LV2
Turbo Synchron lvl 1 tuner / Wind / Machine / 100 ATK
- Puis, je vais le sélectionner pour cette carte : Machine Duplication, afin d'y tripler le mouvement !
Machine Duplication
Turbo Synchron lvl 1 tuner / Wind / Machine / 100 ATK
Turbo Synchron lvl 1 tuner / Wind / Machine / 100 ATK
- Ensuite, je vais jouer cette magie de terrain ! continua-t-il
Mausoleum of the Emperor
(Une magie de terrain ? Va-t-il invoquer le Earthbound Immortal Wiraqocha Rasca que je lui ai donné la dernière fois ? Contre moi ? s'étonna-t-elle)
- Je sacrifie deux Turbo Synchron, afin d'invoquer Earthbound Immortal Ccapac Apu !
Li'mmensité de la créature apparut derrière les rails, et détruisit le haut du plafond où jouaient Meredith et Yann.
Earthbound Immortal Ccapac Apu lvl 10 / Dark / Fiend / 3000 ATK
- Cc…. Ccapac Apu ??? s'étonna Meredith

Flashback

Blist - Qu'en est-il du reste des cartes ?
Meredith - Je m'en charges.
Blist - Je souhaites en avoir également une !
Meredith - Bien ! Choisis celle que tu veux !
Blist s'empara du Earthbound Immortal Uru de l'éventail de cartes présenté par Meredith.
Meredith - Ceci doit rester secret pour le moment, on fera comme si Samantha avait encore disparu, et que l'on avait pas encore retrouvé sa trace. De façon à ce que personne ne succède à sa place tant qu'il n'y aura pas eu de preuve de sa mort si c'est le cas. En attendant, les Earthbounds Immortal ne doivent en aucun cas rester visibles dans le manoir, ce pourquoi, l'on

séparera les sept Earthbound parmi chacun des témoins, est-ce que vous en êtes bien conscient ? demanda-t-elle.
Ses compagnons acquiescent, et Meredith tendit quatre cartes à Judith, la cinquième qui était Earthbound Immortal Cusillu restait dans sa main.
Meredith - Bien, je te confies la tâche de répartir ces quatre derniers du côté de Flunnis et de tout le monde qui en était présent. En aucun cas vous ne devriez les jouer ou les montrer en public pour des raisons personnelles, uniquement en cas de réel besoin I-M-P-O-R-T-A-N-T ! Je ne souhaites pas à ce que cela crées des rumeurs autour du manoir. Ai-je bien été entendue sur ce point ?
Francois - Je pourrais avoir le Earthbound Immortal de type dfiend si y en a un ?
Judith lui tendit Earthbound Immortal Ccapac Apu, et légua à son père le Earthbound Immortal Ccarayhua.
Meredith - A la sortie de la salle, c'est motus et bouche cousue, on va sur le champ aller voir Flunnis.

Fin du flashback

- C’est le Earthbound Immortal qui a été légué à Francois… !!! s’écria-t-elle. Dans ce cas, se pourrait-il que…
- Turbo Synchron, attaque Victoria ! reprit Yann. Et par son effet, il modifie la position de combat de Victoria !
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 2200 => 1900 DEF
Meredith 4400 PV – 4 Cartes /
- Je reçois peut-être des dommages, mais par l’effet de Turbo Synchron, je peux invoquer spécialement UFOroid !
UFOroid lvl 6 / Light / Machine / 1200 ATK
- Mais pour alléger cette perte, CCapac Apu ne pas pas que t’attaquer directement, en se servant de son effet, il va attaquer ta Victoria !
Victoria (détruit)
- Et t’inflige donc 2200 points de vie ! conclut Yann
- Pas si vite ! J’active mon piège : Damage Translation : cela réduit les dommages d’effets par deux, et me permet d’invoquer spécialement un ghost Token à la End Phase.
Damage Translation
Meredith 3300 PV – 4 Cartes /
- Ensuite, j’active l’effet de mon Spring in the Sky !
Victoria => RDP
Meredith 5100 PV – 4 Cartes /
- Je synchronise mon Turbo Synchron, et mon UFOroid ! décida Yann
Power Tool Dragon lvl 7 / Earth / Machine / 2300 ATK
- Et grace à son effet, je peux aléatoirement chercher une carte d’équipement de mon deck et l’ajouter à ma main ! J’équipe Double Tool C&D à Power Tool Dragon et cela clôt mon tour !
Double Tool C&D
Ghost Token lvl 1 / Dark / Fiend / 0 DEF

Tour 5

- Bien, à moi… soufflé-t-elle nerveusement
Meredith 5100 PV – 5 Cartes **/ Yann 3000 PV – 0 Carte**
- J'invoque Consecrated Light !
Consecrated Light lvl 1 / Light / Fairy / 0 => 400 ATK
- Lorsque ce monstre est visible, les monstres Dark ne peuvent ni être invoqués, ni attaquer ! Et pour protéger ce monstre, j'active mon piège : Miraculous Descent afin d'invoquer spécialement des retirés du jeu : Victoria !
Miraculous Descent
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 1800 => 2200 ATK
- Je pose ensuite deux cartes et termine mon tour.

Tour 6

- Ta défense ne servira à rien, tu ne feras que prolonger ton trajet vers l'au-delà ! remarqua Yann. Bien, c'est à mon tour !
Meredith 5100 PV – 2 Cartes /
Power Tool Dragon lvl 7 / Earth / Machine / 2300 => 3300 ATK
- Avec l'effet de Power Tool Deagon, je peux ajouter une carte équipement de manière aléatoire à ma main !
Amplifier => main
- Je pose une carte, et… Power Tool Dragon, attaque Victoria !
- J'active mon piège : Reverse Trap ! Inversant ainsi tous les bonus de puissance ! contra Meredith
Reverse Trap
Power Tool Dragon lvl 7 / Earth / Machine / 3300 => 1300 ATK
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 2200 => 1400 ATK
Meredith 5100 PV – 2 Cartes /
- En soutirant Double Tool C&D à Power Tool Dragon, cela empêche sa destruction, et je termine mon tour.
Double Tool C&D (cimetière)
Power Tool Dragon lvl 7 / Earth / Machine / 1300 => 2300 ATK
Victoria lvl 4 / Light / Fairy / 1400 => 2200 ATK

Tour 7

Meredith 5100 PV – 3 Cartes **/ Yann 2900 PV – 1 Carte**
- Yann, avec cet acte, cela t'ouvriras un peu les yeux ! J'invoque Counselor Lily !
Counselor Lily lvl 3 tuner / Earth / Fairy / 400 => 800 ATK
- Je synchronise Counselor Lily et Victoria !
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / Light / Dragon / 2100 ATK
- En payant 500 points de vie, dû à l'effet de Counselor Lily, mon monstre synchro gagne 1000 points d'attaque jusqu'à la End Phase de ce tour !
Meredith 4600 PV – 2 Cartes **/ Yann 2900 PV – 1 Carte**
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / Light / Dragon / 2100 => 3100 ATK
- Mais cette paye sera négligée, ajouta Meredith. Car, une fois par tour, Ancient Fairy Dragon

me permet de détruire une carte magie de terrain, et si détruite, m'ajoute 1000 points de vie !
- J'active mon piège : Earthbound Release !
Earthbound Release
- Activable uniquement lorsqu'un monstre de niveau 6 ou plus a été invoqué sur le terrain adverse. Je peux sacrifier un Earthbound Immortal et détruire tous les monstres que contrôle mon adversaire et ainsi infliger à mon adversaire des dommages égaux à la somme d'attaque de tous les monstres détruits par cet effet !
Earthbound Immortal Ccapac Apu (détruit)
- Prépares-toi à plus de 3000 points de dommages Meredith ! sourit-il
- J'active ce piège : Dimension Trap, qui, en retirant du jeu un monstre que je contrôle et une carte piège de mon cimetière, me permet d'activer l'effet du piège retiré par cet effet ! contra Meredith
Dimension Trap
- Je retire du jeu Ancient Fairy Dragon, et Damage Translation qui me permet ainsi d'activer l'effet de Damage translation !
Ancient Fairy Dragon => RDP
Damage Translation => RDP
Ghost Token (détruit)
Consecrated Light (détruit)
Freya, Spirit of Victory (détruit)
Meredith 4150 PV – 2 Cartes / Yann 2900 PV – 1 Carte
- Je place deux cartes et termine mon tour ! finit Meredith
Ghost Token lvl 1 / Dark / Fiend / 0 DEF

Tour 8

Meredith 4150 PV – 0 Carte /
- L'effet de Power Tool Dragon me permet d'ajouter une carte de magie d'équipement aléatoire en main ! dit Yann en répétant sans cesse sa même technique.
Pickaxe Drop => main
- Je sacrifie Power Tool Dragon, et invoque Jinzo !
Jinzo lvl 6 / Dark / Machine / 2400 ATK
- Je l'équipe ainsi des deux cartes : Amplifier, et Pickaxe Drop !
Amplifier
Pickaxe Drop
- La première me permet de ne pas être affecté par l'effet de Jinzo qui annule tous les pièges. Ensuite, Jinzo, attaque le Ghost Token ! La seconde réduit la force d'attaque de mon monstre de 500 points ! L'effet de Pickaxe Drop s'active à ce moment précis : en retirant du jeu un monstre de mon cimetière, j'augmente l'attaque et la défense du monstre affrontant Jinzo d'un montant égal à la force d'attaque du monstre retiré par cet effet !
Jinzo lvl 6 / Dark / Machine / 2400 => 1900 ATK
Turbo Synchron => RDP
Ghost Token lvl 1 / Dark / Fiend / 0 => 100 DEF
Ghost Token (détruit)
- Ensuite, si le monstre adverse est détruit, je gagne des points de vies, égaux à la différence !
Meredith 4150 PV – 0 Carte /

(Son deck a été spécialement conçu pour rivaliser le mien en variant les dommages d'effets et de revitalisation ! Il faut que j'en finisse !)

Tour 9

Meredith 4150 PV – 1 Carte / Yann 4700 PV – 0 Carte
- J'invoque Injection Fairy Lily !
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 ATK
- Injection Fairy Lily, attaque Jinzo ! Et, par son effet, en payant 2000 points de vie, j'augmente son attaque de 3000 points Durant la Battle Phase ! expliqua Meredith
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 => 3400 ATK
Jinzo (détruit)
Amplifier (détruit)
Pickaxe Drop (détruit)
Meredith 2150 PV – 0 Carte / Yann 3200 PV – 0 Carte[/color]
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 3400 => 400 ATK

Tour 10

- Je ne comprend pas comment tu peux payer plus de points de vie que ce que j'ai perdu… remarqua Yann. Mais c'est mieux, cela te permettra d'aller plus vite au sommet !
- Non, je n'irais pas à ton soi-disant sommet ! J'en serais morte sous les rails si tu l'avais prévu !
- Oh, mais remarque que tout a été calculé à la seconde près, je savais parfaitement que tu seras ici saine et sauve. A moi !
Meredith 2150 PV – 0 Carte /
A la vue de la carte qu'il tira, yann ne put s'empêcher de sourire.
- Et tel génie que je suis, qui sait si je calcule très bien mes coups ! je joue la carte de magie : Festive Upgrade !
Festive Upgrade
- Avec cette carte, durant ce tour, à chaque fois que je paye la moitié de mes points de vie : un Festive Token est invoqué sur mon terrain. Et, si toutes mes zones monstres sont remplies à la fin de l'effet au maximum, je peux piocher une carte !
- Tu ne vas tout de même pas utiliser l'effet secondaire ?! s'étonna Meredith. Il t'en coutera cinq fois la moitié de tes points de vie !
- Aussi bien que je ne suis pas fou, je suis bon matheux ! En payant cinq fois de suite la moitié de mes points de vie, donc, deux à la puissance cinq, j'aurais divisé mes points de vie par 32 !
Festive Token lvl 3 / Earth / Beast / 500 DEF
Festive Token lvl 3 / Earth / Beast / 500 DEF
Festive Token lvl 3 / Earth / Beast / 500 DEF
Festive Token lvl 3 / Earth / Beast / 500 DEF
Festive Token lvl 3 / Earth / Beast / 500 DEF
Meredith 2150 PV – 0 Carte /
- Et puisque toutes mes zones sont remplies, je pioche une carte ! conclut Yann
Meredith 2150 PV – 0 Carte /
- Je retire ainsi mes cinq tokens ici présent ! annonça-t-il

Festive Token => RDP
Festive Token => RDP
Festive Token => RDP
Festive Token => RDP
Festive Token => RDP
- Mon nouveau père qui détient les pouvoirs suprêmes de l'hiérarchie, je te propose de punir une personne qui n'a pas su sauver le mien ! appela-t-il. J'invoque Paleosminthurinae !
Paleosminthurinae lvl ? / 5 counters life / Dark / Insect / ? ATK
L'insecte de plus grande taille, bien supérieure à celle d'un Earthbound commença à apparaître en déployant pattes et carapace, ressemblant à un gigantesque scarabée. A l'extérieur, une vague d'insectes commencèrent à apparaître et à créer une muraille infranchissable tellement le mur en grouillait.

Sur l'écran de contrôle, le personnage aperçut le cinquième point de l'étoile devenir vert.
- Ah, la cérémonie va commencer ! remarqua-t-elle d'un air satisfait.
Ce personnage, accompagné de Myrmecosystus complètement ravie de la nouvelle, forma alors un portail magique en plein milieu de la pièce, donnant accès en plein milieu de la ville sans pour autant en être proche.
- Allons-y ! dit-elle

- Qu'est-ce que c'est que ce monstre ? s'étonna Meredith
- Ceci est le dieu de la responsabilité ! Si tu ne t'en tiens pas, tu risque fort d'en subir une punition ! Et tu en as commise une justement ! Puisque j'ai retiré cinq tokens pour invoquer Paleosminthurinae, son niveau devient cinq, et son attaque et sa défense équivalent à son niveau au carré multiplié par 100 !
Paleosminthurinae lvl ? => 5 / 5 counters life / Dark / Insect / ? => 2500 ATK
- Pour chaque token retiré, ce monstre gagne un counter life, l'empêchant d'être détruit par un effet de carte en retirant un counter life ! Ensuite, puisque j'ai retiré au moins trois tokens pour son invocation, s'il est le seul monstre que je contrôle, tous les monstres que contrôle mon adversaire voient leurs effets annulés, et aucun piège ne peut être activé durant la Damage Step ! Donc, Paleosminthurinae, attaque Injection Fairy Lily !
Injection Fairy Lily (détruit)
Meredith 50 PV – 0 Carte /
- Et puisque mon monstre a affronté un autre, il gagne cent fois son niveau en terme d'attaque et de défense de façon continue !
Paleosminthurinae lvl 5 / 5 counters life / Dark / Insect / 2500 => 3000 ATK
- J'active mon piège : Parallel Gate ! répliqua Meredith
Parallel Gate
- Quand je reçois des dommages de combat, je peux sélectionner un monstre de mon jeu qui a été retire du jeu, et l'invoquer spécialement sur le terrain si son attaque est égale ou inférieure aux dommages reçus en position d'attaque !
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / Light / Dragon / 2100 ATK
- Ce monstre ne fera pas le poids face à mon monstre ! remarqua Yann. L'effet numéro cinq de mon monstre : une fois par tour, à chaque fois que mon adversaire invoque spécialement un monstre, mon monstre voit ses points d'attaque doubler et peut attaquer une nouvelle fois ! Tu vas retrouver mon père, et connaître la lumière du paradis !

Paleosminthurinae lvl 5 / 5 counters life / Dark / Insect / 3000 => 6000 ATK
- Je vais te montrer ce qu'est la lumière : je chaîne mon piège avec celui-ci : Shining Deterioration !
Shining Deterioration
- Cela inflige 500 points de dommages à l'adversaire pour chaque monstre de type Light en jeu !
- Impossible !
Meredith 50 PV – 0 Carte / Yann 0 PV – 0 Carte
Yann se tordit de douleur en hurlant sous l'effet du piège qui l'éblouissait. Sous l'éclairage du piège, Meredith ne put apercevoir quoique ce soit de Yann : l'aurait-elle aveuglé ? Une chose est sûre, au final, elle ne le vit plus du tout lorsque les effets virtuels se dissipèrent.

Alice continua de conduire sur la D-Wheel, cherchant à contourner l'interminable barrière d'insectes qui la séparait d'Erwin, elle entendait quelque chose de bizarre, elle le sentait mal, se souvenant de son rêve : chevauchant la D-Wheel, seule…
Plus au loin devant elle, le personnage et Myrmecosystus étaient présents, attendant la formation complète de l'étoile afin de voir se réveiller au cœur de l'étoile la fameuse créature. Les tremblements de terre commencèrent à apparaître à leurs pieds.
- Gromphadorhina Portentosa, moi avoir attendu longtemps !! dit la créature enfin soulagée de sa résurrection.
On distingua alors une carapace se former au milieu de la terre, et remonter à la surface, et pendant que Myrmecosystus admira le spectacle, Alice fut la première à percevoir quelque chose de bien bizarre devant elle, mais d'indistinguable. Le personnage sortit en cachette la dague qu'elle avait sous sa cape, et pendant que Myrmecosystus avança vers le dieu des insectes qui en était encore à mi-corps, il en profita pour lui planter la dague en pleine poitrine. L'insecte cracha un liquide visqueux ne ressemblant point à du sang, et surprit de l'acte de son comploteur, ne put que prononcer des mots incompréhensibles. Peut-être de son langage ? Alice avait certainement peur, hélas, peut-être, serait-il quelque chose qui permettait de créer une brêche dans le mur des insectes, ou qui participait à sa création ? Elle n'en savait rien, aussi, elle continua sa route. La géante créature se forma intensément, et apparut sous les yeux impatients du personnage. Gromphadorhina Portentosa vient de ressusciter !
- Bonsoir, dit-elle. Heureuse de vous voir revenir à la vie !
- Un humain ??? s'étonna l'immense créature
- J'ai participé à votre résurrection, vous me devez être reconnaissants ! répondit le personnage
- Où est mon armée ? demanda le futur souverain
- Ici présente ! annonça-t-elle
Plusieurs milliers d'insectes commencèrent à entourer la bête de façon agressive. Incompréhensible d'être encerclée plutôt que de voir son armée rangée de manière classique, lui demanda :
- Qu'est-ce ?
- Je vous ai ressuscité pour une raison propre, et je n'ai nullement besoin de votre domination et de vos ordres. Mes insectes sont là pour que je puisse gentiment m'approprier de tes pouvoirs, dans le cas contraire, vu que ces insectes sont sous mon contrôle, ils vous rongeront !
En plein milieu du deal, une D-Wheel se fit entendre : il s'agissait de Alice. Cette dernière s'aperçut très vite qu'il y avait une immense créature beaucoup plus grande que les monstres

qu'avait invoqué Francois. Choquée, impressionnée, déstabilisée : Alice ne contrôla plus du tout sa D-Wheel, elle était pétrifiée.
- Qui est-ce ? hurla la voix du personnage
A cela, une petite vague d'insectes se mirent sur la route d'Alice, qui dérapa de côté, la D-Wheel fonçant et freinant droit vers le personnage qui inspecta l'état du véhicule.
- Ah… Intéressant ! remarqua le personnage
Alice était alongée sur le sol, et en relevant la tête, vit la silhouette du personnage récupérer une carte sur le disque de duel intégré de la Wheel.
- Oh, merci ! dit-il en récupérant la carte The Six Sense – The Brain du mélangeur de cartes situé au milieu de la D-Wheel.
Ricanant, le personnage sembla user des mêmes pouvoirs d'Alice, et réfléchir la carte sur sa détentrice originale. Alice fut éblouie d'une lumière aveuglante, l'empêchant d'y distinguer quoique ce soit, pendant que le personnage agit sur l'effet de la carte The Brain.
- Tu vas regrouper ici, tous ceux qui sont inclus pour le pentagramme et les annihiler tous sans exceptions.
Alice sembla alors robotisée, et le personnage retourna à son sujet principal en se tournant vers Gromphadorhina Portentosa.
- Bien, à nous deux ! Tuez cette bête ! ordonna-t-elle
Tous les insectes que le personnage contrôle suite aux pouvoirs acquéris en tuant Myrmecosystus à travers sa dague, se mirent alors à ronger de part et d'autres le corps de la géante bête par milliards et milliards. Le dieu hurla en se tordillant de douleur.
- Tel dieu ne peut être vaincu par ses propres sbires, mais au moins qu'il puisse y en souffrir ! remarqua-t-il
Le personnage approcha alors la géante bête et fut soulevée par ses sbires afin de planter sa dague dans le cerveau de l'insecte.

Yann se réveilla auprès de Samantha et des autres : ils étaient retrouvés sur le même territoire.
- Voilà, le compte y est ! conclut Francois
- Et maintenant on fait quoi ? demanda le violeur
Un bruit sourd raisonna, et les cinq virent un crépitement d'agitations au loin.
- Je n'aime pas ça du tout… remarqua Gilles

Alice était en plein milieu de la place, et usa du pouvoir d'une de ses cartes, téléportant ainsi les cinq vainqueurs des duels précédents.
- Qu'est-ce qui s'est passé ? s'étonna Flunnis
Un corps s'élança droit sur lui : elle avait plongé sur lui !
- Flunnis !!! s'écria Judith
- Euh… Euh… Judith ? bégaya Flunnis
Alice les vit tous les cinq : Erwin, Flunnis, Blist, Meredith et Judith, se regarder bêtement, comme s'ils ne savaient pas exactement ce qui se passe réellement.
- Le rituel prend fin, ceci sera le dernier duel, je vous prend tous les cinq ! déclara-t-elle souriante
- Pardon ? demanda Meredith
- Erwin joueur de Lightsworn, Blist joueur de Psychics, meredith joueuse de Fairys, Flunnis joueur de Machine/Warrior, Judith joueuse de Spellcasters : vous cinq devriez tous participer à mon duel de l'étoile ! annonça-t-elle

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés